

**FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT SISWA KELAS IV DAN V
UNTUK MENGIKUTI PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL
DI SD NEGERI GABAHAN SUMBERADI MLATI SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Feri Al Dwi Pradana
NIM. 13604224003

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT SISWA KELAS IV DAN V
UNTUK MENGIKUTI PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL
DI SD NEGERI GABAHAN SUMBERADI MLATI SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Feri Al Dwi Pradana
NIM. 13604224003

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT SISWA KELAS IV DAN V UNTUK MENGIKUTI PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI GABAHAN SUMBERADI MLATI SLEMAN

Oleh :

Feri Al Dwi Pradana
13604224003

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui besaran faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri Gabahan sumberadi Mlati Sleman sebanyak 48 siswa. Ukuran sampel penelitian sebanyak 48 siswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman diketahui pada faktor intrinsik diperoleh persentase sebesar 50,37 %, sedangkan faktor Ekstrinsik diperoleh persentase sebesar 49,62 %. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman sebagian besar di dukung oleh faktor intrinsik.

Kata kunci : Faktor, Minat Siswa, Permainan Tradisional

SURAT PERNYATAAN

Saya yang betanda tangan di bawah ini:

Nama : Feri Al Dwi Pradana

NIM : 13604224003

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani

Judul TAS : Faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas IV dan V
untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional
di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 28 Juli 2017
Menyatakan,

Feri Al Dwi Pradana
NIM. 13604224003

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT SISWA KELAS IV DAN V
UNTUK MENGIKUTI PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL
DI SD NEGERI GABAHAN SUMBERADI MLATI SLEMAN**

Disusun oleh:

Feri Al Dwi Pradana

NIM.13604224003

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian
Akhir Tugas Skripsi bagi yang bersangkutan.

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Subagyo, M.Pd
NIP. 195611071982031003

Yogyakarta, 26 Juli 2017
Disetujui,
Dosen Pembimbing

Ahmad Rithaudin, M.Or
NIP. 198101252006041001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT SISWA KELAS IV DAN V UNTUK MENGIKUTI PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI GABAHAN SUMBERADI MLATI SLEMAN

Disusun oleh:

Feri Al Dwi Pradana

NIM13604224003

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri

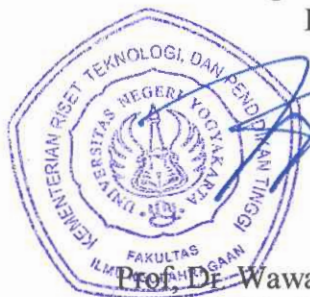
Yogyakarta

Pada tanggal 9 Agustus 2017

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ahmad Rithaudin, M.Or	Ketua Penguji		16/08/2017
Heri Yogo Prayadi, M.Or	Sekretaris Penguji		16/08/2017
Sri Mawarti, M.Pd	Penguji I		16/08/2017

Yogyakarta, Agustus 2017
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 196407071988121001

PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah berkat rahmat dan karunia-Mu ya Allah, saya bisa menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini. Karya Tulis Ilmiah ini ku persembahkan:

1. Kedua orang tuaku tercinta, bapak Salip dan ibu Endang Puji Astutik ini anakmu mencoba memberikan yang terbaik untukmu. Betapa diri ini ingin melihat kalian bangga padaku. Betapa tak ternilai kasih sayang dan pengorbanan kalian padaku. Terimakasih atas dukungan moril maupun materil untukku selama ini.
2. Saudara saya Eka Nur Santi, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan do'anya untuk keberhasilan ini, cinta kalian adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu, terimakasih dan sayang ku untuk kalian.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas IV Dan V Untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional Di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman” dengan lancar.

Dalam penyusunan skripsi ini pastilah penulis mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S.Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kelancaran dan kesempatan dalam melaksanakan penelitian.
4. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani yang telah memberikan kelancaran dan kesempatan dalam melaksanakan penelitian.
5. Bapak Ahmad Rithaudin S.Pd. Jas. M.Or., Dosen Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan skripsi selama penelitian berlangsung.

6. Bapak AM. Bandi Utama, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan bimbingan studi serta motivasi selama pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah dan telah membantu peneliti dalam membuat surat perijinan.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kelengkapan skripsi ini. Penulis berharap semoga hasil karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya. Dan penulis berharap skripsi ini mampu menjadi salah satu bahan bacaan untuk acuan pembuatan skripsi selanjutnya agar menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 31 Juli 2017
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL LUAR	i
HAL KOSONG.....	ii
SAMPUL DALAM.....	iii
ABSTRAK.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN	vi
LEMBAR PENGESAHAN	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I. PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 9
A. Deskripsi Teori.....	9
B. Penelitian Yang Relevan	34
C. Kerangka Berfikir	36
 BAB III. METODE PENELITIAN	 39
A. Desain Penelitian.....	39
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian	40
D. Instrumen Penelitian	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	51
F. Teknik Analisis Data.....	51
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 53
A. Deskripsi Lokasi, Subjek dan Waktu Penelitian	53
B. Hasil Penelitian	53
C. Pembahasan.....	57
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	 60
A. Kesimpulan	60
B. Implikasi.....	60

C. Keterbatasan Penelitian	61
D. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Analisis Faktor	55
Gambar 2. Analisis Indikator Pada Faktor Intrinsik	56
Gambar 3. Analisis Indikator Pada Faktor Ekstrinsik	58

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Populasi siswa kelas IV dan V	41
Tabel 2 Skor Alternatif Jawaban pada Angket.	43
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Ujicoba Penelitian.	47
Tabel 4. Rangkuman validitas instrumen penelitian.....	50
Tabel 5. Kisi-kisi Angket Penelitian.....	51
Tabel 6. Hasil Analisis.....	54
Tabel 7. Analisis Indikator Pada Faktor Intrinsik	56
Tabel 8. Analisis Indikator Pada Faktor Ekstrinsik	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian (BAPEDA)	64
Lampiran 2. Permohonan Proposal Tugas Akhir.....	65
Lampiran 3. Surat Ijin Uji Coba Instrumen	66
Lampiran 4. Kartu Bimbingan	67
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	68
Lampiran 6. Surat Permohonan Validasi Instrumen.....	69
Lampiran 7. Surat Permohonan Ijin Penelitian.....	70
Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian	71
Lampiran 9. Angket Uji Coba Penelitian.....	72
Lampiran 10. Data Hasil Uji coba	77
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas dan reliabilitas	78
Lampiran 12. Angket Penelitian	80
Lampiran 12. Data Penelitian	85
Lampiran 13. Hasil Analisis Data Penelitian.....	86
Lampiran 14. Hasil Analisis Data Perfaktor	88
Lampiran 15. Dokumentasi.....	90

MOTTO

1. Untuk mendapatkan kesuksesan, keberanianmu harus lebih besar daripada ketakutanmu.
2. Sesungguhnya Allah tidak mengubah suatu keadaan kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. (Q.S. Ar Ra'ad: 11)
3. Dan Mintalah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat. (Q.S. Al Baqarah:5)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru pada saat ini dituntut untuk memiliki ide baru dalam memberikan pelajaran di sekolah. Guru pendidikan jasmani pada umumnya saat melakukan pembelajaran penjas adalah bermain dengan tujuan bisa mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik.

Mulyadi dalam Kurniati (2016: 6) menyatakan bermain adalah sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan anak. Meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja. Bermain merupakan cara bagi anak-anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan. Bermain merupakan salah satu fenomena yang paling luas dalam kehidupan anak. Terdapat insting bermain pada setiap anak serta kebutuhan untuk melakukannya dalam suatu pola yang khusus guna melibatkannya dalam suatu kegiatan yang membantu proses kematangan anak. Dalam hal ini, bukan hanya terkait dengan pertumbuhan fisik tetapi juga perkembangan sosial dan mentalnya. Melalui bermain, anak akan belajar berbagai hal yang ada di sekelilingnya.

Bermain adalah tahap awal dari proses panjang belajar pada anak-anak yang dialami oleh semua manusia. Melalui bermain yang menyenangkan anak menyelidiki dan memperoleh pengalaman yang baik dengan dirinya sendiri, lingkungan, maupun orang lain di sekitarnya. Dari sana, anak dapat mengorganisasikan berbagai pengalaman dan kemampuan kognitifnya untuk menyusun kembali ide-idenya. Bermain penting bagi perkembangan

kognitifnya anak yaitu sebagai cara untuk mengasimilasikan informasi-informasi baru dengan pengalaman-pengalaman masa lalu lewat pengertian yang sifatnya simbolik

Anak-anak usia sekolah dasar ialah masa-masa bermain, karena dengan bermain anak akan dibawa pada kegembiraan dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Rijdsdorp yang dikutip oleh Sukintaka (1998: 67) menyatakan bahwa anak yang berumur 10 tahun, masih dalam kelompok masa bermain. Berarti sejak masuk SD sampai sekarang kurang lebih berumur 10 tahun anak mempunyai kemiripan karakteristik, yaitu menyukai gerak-gerak yang termasuk dalam kelompok bermain. Penjelasan tersebut menjelaskan, bahwa selain dituntut untuk memiliki ide baru dalam memberikan pembelajaran guru pendidikan jasmani harus dapat mengembangkan 4 aspek yaitu kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik salah satunya dengan cara permainan tradisional.

Sukintaka (1999: 129) menyatakan permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak secara tradisi, yang dimaksud tradisi disini adalah permainan yang telah di warisi dari generasi yang satu kegenerasi berikutnya. Jadi permainan-permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari satu jaman kejaman berikutnya. Selain itu Sukintaka (1999: 130) juga menyatakan bahwa permainan tradisional akan menyebabkan anak-anak yang bermain merasa senang, dengan kesenangannya akan melakukan dengan bersungguh-sungguh dan semata-mata akan memperoleh kesenangan dari bermain itu. Bila sebagian besar

guru pendidikan jasmani dan kesehatan telah memahami makna dari pendapat Sukintaka di atas, maka dengan sendirinya akan menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, karena pengajaran permainan tradisional tidaklah lebih sulit dibandingkan mengajar mata pelajaran yang lain, karena permainan tradisional merupakan permainan yang sederhana, baik peraturan maupun peralatannya serta tidak memerlukan lapangan yang luas dan peralatan mudah di dapat di lingkungan sekitar.

SD Negeri Gabahan merupakan salah satu SD yang ada di kelurahan Sumberadi kecamatan Mlati Kabupeten Sleman. Kurikulum yang di gunakan di SD Negeri Gabahan yaitu kurikulum KTSP. Salah satu materi pendidikan jasmani yang ada di SD Gabahan yaitu permainan tradisional sesuai dengan kurikulum yang di gunakan di SD tersebut.

Kenyataannya, di SD Negeri Gabahan khususnya siswa kelas IV dan V menganggap permainan tradisional tidaklah menyenangkan sehingga tidak banyak anak-anak yang mau bermain permainan tradisional, adapun permainan tersebut di antaranya adalah gobag sodor, boy-boynan kejar-kejaran, perang-perangan, betengan, dan lain-lain yang mempergunakan aktivitas jasmani. Pada zaman sekarang alat-alat bermain anak-anak cenderung mengalami perubahan karena terpengaruh modernisasi. Jika dikaji lebih lanjut maka akan ditemui dampak-dampak yang negatif yang ditimbulkan, diantaranya aktivitas jasmani berkurang, pemborosan karena biayanya yang mahal, memberi peluang untuk timbulnya sikap egois dan

konsumtif yang pada akhirnya akan mengurangi daya kreativitas anak. Padahal, kalau di lihat dari segi manfaatnya permainan tradisional yang diciptakan oleh nenek moyang kita itu tidak kalah baiknya untuk pendidikan, misalnya gobag sodor, betengan, boy-boynan, jethungan, petak umpet dan lain sebagainya, memberi wacana yang positif bagi perkembangan dan pertumbuhan anak.

Mengingat dampak dari permainan tradisional maka pemerintah berusaha melestarikannya. Salah satu upaya tersebut adalah dengan di masukannya permainan tradisional sebagai salah satu program pilihan dalam kurikulum KTSP untuk SD. Namun kenyataan yang terjadi sekarang permainan tradisional sudah tidak lagi atau jarang sekali dimainkan oleh anak-anak, bahkan guru pendidikan jasmani pun jarang sekali yang mengajarkan permainan tradisional, padahal dalam kurikulum 2006 di sebutkan “Mempraktikkan berbagai gerak dasar ke dalam permainan tradisional dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya”.

Penurunan minat siswa terhadap permainan tradisional bisa jadi di sebabkan siswa menganggap bahwa permainan tersebut sudah ketinggalan jaman. Di samping itu adanya kecenderungan guru lebih memilih olahraga lain, seperti: bola voli, sepak bola, altetik. Padahal permainan tradisional mudah dimainkan dan alatnya sangat sederhana atau mudah di dapat. Permainan tradisional apabila di lihat dari nilai dan bentuknya ternyata tidak hanya dapat mempengaruhi kesegaran jasmani anak, tetapi juga meningkatkan kreativitas anak.

Pendidikan jasmani bukan saja berfungsi sebagai sarana pembinaan kesehatan dan kebugaran jasmani di sekolah. Melalui permainan tradisional sebagai salah satu bahan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah diharapkan dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal.

Persepsi siswa tentang dampak permainan tradisional sangat dipengaruhi oleh informasi yang berbeda baik secara langsung maupun tidak langsung yang disebabkan perbedaan latar belakang sosial budaya. Atas dasar itu akan diteliti, apa faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Belum diketahuinya hambatan yang dialami guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar dalam mengajarkan permainan tradisional sebagai materi dalam proses pembelajaran.
2. Siswa kelas IV dan V kurang tertarik saat mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman.
3. Belum diketahuinya persepsi siswa tentang dampak permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman.

4. Belum di ketahuinya faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dalam penelitian ini perlu diberikan batasan-batasan permasalahan sehingga ruang lingkup penelitian ini menjadi jelas. Karena keterbatasan waktu, tenaga, biaya, fasilitas dan kemampuan maka yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah mengenai faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah tersebut maka masalah yang hendak dicari pemecahannya adalah sebagai berikut:” Seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Berguna bagi mahasiswa yaitu sebagai sumber ilmu pengetahuan, dalam meningkatkan proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan atau dalam proses pemberian pelatihan bagi anak-anak SD khususnya pemberian materi permainan tradisional.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan informasi kepada sekolah, guru, dan wali murid tentang faktor yang mempengaruhi minat untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional.
- b. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat meningkatkan minat untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional. .
- c. Sebagai bahan pertimbangan para guru dan orang tua siswa SD dalam mengambil langkah-langkah yang tepat dan benar dalam menentukan RPP penunjang kegiatan belajar mengajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, sehingga dapat meningkatkan minat untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional .
- d. Bagi siswa kelas IV dan V SD Negeri Gabahan dapat mengetahui dan memahami pengertian dan pentingnya minat untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional sehingga mampu mendorong

siswa untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang dapat meningkatkan status kesegaran jasmaninya dan dapat membawa pada kualitas kehidupan yang lebih baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik

1. Pembelajaran Penjas

Menurut Oemar Hamalik (2005:48) pembelajaran penjas adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional atau suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk sosial, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya, karena pendidikan jasmani ini harus menyebabkan perbaikan dalam pikiran (psikis) dan tubuh (fisik) yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan harian seseorang.

Sedangkan menurut Menurut Syaiful Sagala (2014: 61) pembelajaran penjas adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, maupun ketrampilan motorik.

Pendekatan holistik tubuh-j jiwa ini termasuk pula penekanan pada ke empat domain kependidikan: psikomotor, kognitif, afektif, dan fisik. Tentu, pendidikan jasmani tidak hanya menyebabkan seseorang terdidik fisiknya, tetapi juga semua aspek yang terkait dengan kesejahteraan total manusia, seperti yang dimaksud dengan konsep “kebugaran jasmani sepanjang hayat”.

Dalam pembelajaran penjas seorang guru diuntut untuk menguasai materi yang akan di ajarkan. Selain menguasai materi seorang guru juga harus mempunyai strategi dalam menyampaikan materi di depan peserta didik, karena akan menjadi penentu keberhasilan dalam pembelajaran tersebut. Dengan pandangan seperti ini guru terdorong menyampaikan informasi sebanyak-banyaknya, metode yang dominan yaitu ceramah dan tanya jawab, sekali-kali siswa diberi kesempatan diskusi di bawah pengawasan, bukan bimbingan dan pemberian motivasi dari guru. Dengan cara ini siswa dianggap telah belajar. Proses pengajaran merupakan sebuah proses yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran. Dalam konteks demikian maka hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajarnya. Oleh karenanya, tes hasil belajar sebagai alat untuk mengukur hasil belajar dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan instruksional yang tercantum dalam kurikulum yang berlaku

Pembelajaran adalah preskriptif dan teori belajar adalah deskriptif. Dikatakan preskriptif, karena tujuan utama teori pembelajaran adalah menetapkan metode pembelajaran yang optimal, sedangkan dikatakan sebagai deskriptif karena tujuan utama teori belajar adalah menjelaskan proses belajar. Teori pembelajaran menaruh perhatian pada bagaimana seseorang (guru) memengaruhi orang lain agar terjadi proses belajar. Teori pembelajaran berurusan dengan upaya mengontrol variabel-variabel yang dispesifikasi dalam teori belajar agar memudahkan belajar (Budiningsih, 2005:11).

Hamzah B. Uno (2008:45) menyatakan strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Tercapainya tujuan pengajaran bergantung pada metode mengajar guru di awal pelajaran. Seluruh rencana dan persiapan sebelum mengajar dapat menjadi tidak berguna jika guru gagal dalam memperkenalkan pelajaran. Dalam tahap ini, yang perlu dilakukan terlebih dahulu adalah menetapkan sikap dan minat yang benar di antara anggota kelas. Ada banyak hal yang masih memikat perhatian murid di luar ruangan kelasnya. Hal tersebut dapat membuat murid tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan. Untuk mengatasi hal ini, guru dapat menetapkan titik hubungan antara murid dan pelajaran yang disampaikan.

Guru juga harus dapat membangkitkan minat belajar sampai murid dapat memusatkan perhatian mereka kepada pelajaran. Pembukaan pelajaran dengan metode yang terbaik pun tidak akan ada manfaatnya jika

tidak mampu membawa murid untuk memusatkan perhatian mereka kepada pelajaran. Salah satu cara yang dapat membangkitkan minat dan perhatian murid saat guru pendidikan jasmani mulai mengajarkan pelajarannya adalah tentang info terbaru atau berita terkini yang tentu saja berhubungan langsung dengan kegiatan olahraga. Berita terkini yang sedang marak dibicarakan atau sedang menjadi perhatian dalam masyarakat dapat dipakai untuk mendapatkan minat murid. Guru pendidikan jasmani bisa mendapatkan berita-berita terkini melalui media-media tersebut. Selain menjadi pusat perhatian siswa dalam pembelajaran penjas seorang guru harus memiliki keterampilan menjelaskan karena sebagian besar percakapan guru yang mempunyai pengaruh terhadap pemahaman siswa adalah berupa penjelasan. Penguasaan keterampilan menjelaskan yang didemonstrasikan guru akan memungkinkan siswa memiliki pemahaman yang mantap tentang masalah yang dijelaskan, serta meningkatnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menjelaskan merupakan aktivitas yang paling sering dilakukan oleh guru dalam menyampaikan informasi.

Dalam kegiatan pembelajaran, menjelaskan berarti mengorganisasikan materi pembelajaran dalam tata urutan yang terencana secara sistematis sehingga dengan mudah dapat dipahami oleh peserta didik. Keterampilan menjelaskan mutlak perlu dimiliki oleh para guru.

2. Pengertian Minat

a. Arti Minat

Minat merupakan salah faktor psikologis yang sangat penting untuk suatu kemajuan dan keberhasilan seseorang. Orang yang mempunyai minat pada pekerjaan tertentu akan memperoleh hasil yang lebih baik dari pada yang kurang atau tidak mempunyai minat pada pekerjaan itu.

Menurut Sumandi.S (2006: 70) minat adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Jadi minat bukanlah hal yang dapat diamati, tetapi adalah hal yang dapat di simpulkan adanya karena sesuatu yang dapat disaksikan. Tiap aktivitas yang di lakukan oleh seseorang itu di dorong oleh sesuatu kekuatan dari dalam diri orang itu kekuatan pendorong inilah yang kita sebut minat (Sumandi.S, 2001:70).

Slameto (1995:180) menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang

memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya.

Sedangkan menurut Djalli (121:2012) menyatakan minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Jadi minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, minat juga dapat disebut sebagai kekuatan pendorong yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian pada orang lain pada aktivitas, atau objek lain. Minat berkembang karena adanya dorongan untuk berhubungan langsung atau terlibat dalam suatu benda atau aktivitas. Dorongan

untuk terlibat ini yang menjadi penyebab seseorang berminat terhadap suatu objek dan berusaha untuk mendapatkan objek minat tersebut. Minat pada dasarnya merupakan kekuatan pendorong yang mempunyai peran yang sangat penting dalam mendapatkan suatu objek. Adanya minat terhadap obyek yang dipelajari akan mendorong orang untuk mempelajari sesuatu dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Karena minat merupakan komponen psikis yang berperan mendorong seseorang untuk meraih tujuan yang diinginkan, sehingga ia bersedia melakukan kegiatan berkisar obyek yang diminati.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Minat

Minat berkembang karena adanya dorongan untuk berhubungan langsung atau terlibat dalam suatu benda atau aktivitas dorongan untuk terlibat ini yang menjadi penyebab seseorang berminat terhadap suatu objek dan berusaha untuk mendapatkan objek minat tersebut. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajari dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya,

kemungkinan besar ia akan berminat (dan bermotivasi) untuk mempelajarinya.

Menurut Sumadi Suryabrata (2006:72-73) Faktor yang mempengaruhi minat atau motif ada dua faktor yaitu:

- a. Faktor Ekstrinsik, yaitu motif yang berfungsi karena adanya perangsang dari luar.
- b. Faktor Intrinsik, yaitu motif yang fungsinya tidak usah di rangsang dari luar. Memang dalam diri individu sendiri telah ada dorongan itu.

Menurut Haditomo dalam Tri Utomo (2012: 34) minat di pengaruhi oleh 2 faktor yaitu:

- a. Faktor dari dalam (*intrinsik*) yaitu berarti bahwa suatu perbuatan memang di inginkan karena seseorang senang melakukannya. Disini minat datang dari dalam diri orang itu sendiri. Orang senang melakukan perbuatan itu demi perbuatan itu sendiri seperti: rasa senang, mempunyai perhatian lebih, dan perilaku.
- b. Faktor dari luar (*ekstrinsik*) bahwa suatu perbuatan dilaksanakan atas dorongan/dipaksa dari luar seperti: fasilitas dan guru.

Dalam penelitian ini ada dua faktor yang mempengaruhi minat yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik dan yang menjadi indikator seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman adalah sebagai berikut:

1. Faktor dari dalam (*intrinsik*)

a. Rasa senang/tertarik

Menurut David. O. Sear (1992:216) tertarik dapat diartikan suka atau senang, tetapi individu tersebut belum melakukan aktivitas atau sesuatu hal yang menarik baginya. Jadi dapat disimpulkan bahwa tertarik merupakan awal dari seseorang dalam menaruh minat, sehingga seseorang yang menaruh minat akan memiliki rasa tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu objek sebelum melakukan suatu aktivitas.

b. Perhatian

Menurut Gazali dalam Slameto (1995:56) menyatakan perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju pada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek.

Menurut Baharuddin (2015:178) berpendapat bahwa perhatian adalah pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada suatu objek. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perhatian adalah suatu pemusatan atau konsentrasi. Apabila seseorang memiliki perhatian terhadap suatu objek maka seseorang tersebut akan berusaha memusatkan perhatiannya dan berkonsentrasi terhadap sesuatu yang diperhatikan seseorang tersebut.

c. Perilaku

Menurut W.J.S Purwodarminto (2005: 112) perilaku adalah aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas atau suatu ukuran tingkat kesukaan seseorang terhadap aktifitas tertentu.

2. Faktor dari luar (*ekstrinsik*)

a. Fasilitas

Menurut W.J.S Purwodarminto (2005: 125) fasilitas merupakan sesuatu yang dapat membantu memudahkan pekerjaan, tugas dan sebagainya. Fasilitas yang mendukung menyebabkan seseorang berkeinginan untuk lebih memanfaatkan keadaan tersebut sebagai sarana untuk mendukung minatnya.

b. Peran Guru

Menurut W.J.S Purwodarminto (2005: 120) peran adalah sesuatu yang di harapkan di miliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat.

Menurut W.J.S Purwodarminto (2005: 135) guru adalah orang yang pekerjaanya mengajar. Dalam proses pendidikan pada dasarnya guru mempunyai tugas mendidik dan mengajar peserta didik agar dapat menjadi manusia yang dapat melaksanakan tugas-tugas kehidupannya yang selaras dengan kodratnya sebagai manusia.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat yang terjadi dalam diri individu dipengaruhi dua faktor yaitu faktor minat dari dalam (*intrinsik*) dan faktor minat dari luar (*ekstrinsik*). Minat dari dalam terdiri dari rasa senang/tertarik pada kegiatan, perhatian pada suatu kegiatan dan perilaku atau tindakan akibat dari rasa senang maupun perhatian. Minat dari luar biasanya karena dorongan fasilitas dan peran guru. Semakin menarik bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru maka semakin besar pula minatnya, atau semakin seseorang memperoleh kepuasan karena fasilitas yang baik maka semakin besar pula minatnya.

3. Permainan Tradisional

a. Arti Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Permainan tradisional, secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Pada umumnya, permainan ini memiliki sifat-sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak di daerah lainnya. Pada umumnya, tiap-tiap daerah memiliki cara yang khas dalam melakukan permainan tradisional.

Sukintaka (1998: 101) menyatakan permainan tradisional permainan yang telah di dimainkan oleh anak-anak secara tradisi, yang di maksud tradisi di sini adalah permainan yang telah di warisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan-permainan tersebut telah di mainkan oleh anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya.

Sukintaka (1998: 123) Permainan daerah merupakan sumber permainan daerah. Permainan daerah khususnya yang tradisional itu merupakan suatu kegiatan yang sangat bermakna untuk wahana pendidikan generasi bangsa Indonesia. Sebenarnya sangatlah penting di usahakan pengangkatan kembali permainan daerah untuk kepentingan pendidikan, yang di harapkan dengan mengungkap permainan daerah yang tradisional tersebut dapat membantu usaha pengembangan dan pelestarian budaya bangsa. Pendapat Drijarkara, yang di kutip Sukintaka (1998: 103) menyatakan sebagai berikut

“Permulahaan itu merupakan permulaan kebudayaan”. Seperti budaya asli bangsa Indonesia selalu menampilkan jati diri bangsa yang dapat di banggakan, dan beraneka ragam permainan daerah yang di miliki, merupakan wujud kekayaan bangsa Indonesia akan kebudayaan.

Bermain merupakan aktivitas manusia yang menyenangkan. Bermain bukan karena paksaan dari orang lain, tetapi karena pilihannya anak itu sendiri. Oleh karena itu dalam aktivitas bermain anak tidak perlu mendapat sanjungan atau pujian. Melalui bermain dimungkinkan anak akan berfikir lebih kreatif, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialaminya, dan membuatnya lebih mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya. Melalui bermain, anak akan menemukan kekuatan dan kelemahannya, keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Dalam bermain anak-anak tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerakan, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan keberanian mencetuskan ide-ide kreatifnya. Dengan demikian, nilai-nilai hidup seperti: cinta, menghargai orang lain, kejujuran, sportivitas, disiplin diri, dan kemampuan menghargai orang lain akan diperoleh dari interaksinya dengan orang lain saat bermain bersama. Ini artinya fungsi permainan tidak hanya sekedar sebagai hiburan semata, tetapi juga yang tak kalah pentingnya adalah sebagai sarana sosialisasi.

b. Klasifikasi Permainan Tradisional

Mulyadi dalam Kurniati (2016: 6) menyatakan bermain adalah sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan anak, meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja, bermain merupakan cara bagi anak-anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan. Bermain merupakan salah satu fenomena yang paling luas dalam kehidupan anak. Terdapat insting bermain pada setiap anak serta kebutuhan untuk melakukannya dalam suatu pola yang khusus guna melibatkannya dalam suatu kegiatan yang membantu proses kematangan anak. Dalam hal ini, bukan hanya terkait dengan pertumbuhan fisik tetapi juga perkembangan sosial dan mentalnya.

Robert, Arth, dan Bush yang dikutip oleh Sujarno dkk (2002:6) berpendapat bahwa “membagi permainan tradisional ke dalam dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*)”. Perbedaan permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding adalah: *play* lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang atau rekreasi, sedangkan *game* kurang mempunyai sifat itu. *Game* hampir selalu mempunyai lima sifat khusus, yaitu: 1) terorganisir, 2) perlombaan (*competitive*), 3) harus dimainkan paling sedikit oleh dua orang peserta, 4) mempunyai kriteria yang menentukan siapa menang dan siapa kalah, dan 5) mempunyai peraturan permainan yang telah diterima bersama oleh para pesertanya.

Selanjutnya, menurut Roberts dan Sutton Smith yang juga dikutip oleh Sujarno, dkk (2002), permainan bertanding (*game*) dapat dibagi ke dalam dua kategori, yaitu: 1) permainan bertanding yang bersifat keterampilan fisik (*game of physical skill*), dan 2) permainan bertanding yang bersifat siasat (*game of change*).

Banyak sekali macam-macam permainan tradisional di Indonesia, hampir di seluruh daerah-daerah telah mengenalnya bahkan pernah mengalami masa-masa bermain permainan tradisional ketika kecil. Permainan tradisional perlu dikembangkan lagi karena mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Beberapa jenis permainan tradisional akan dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut: Permainan tradisional boy-boynan berasal dari pulau jawa. Dan di setiap daerah memiliki nama yang berbeda-beda. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki. Akan tetapi permainan ini juga bisa dimainkan oleh anak perempuan. Permainan ini mengasah kerja motorik dan mengasah mengatur strategi yang tepat. Berikut ini adalah contoh peraturan permainan boy-boynan dari jawa tengah dan DIY adalah sebagai berikut:

- 1) Pertama-tama dibagi terlebih dulu menjadi dua kelompok dengan masing-masing kelompok memiliki anggota sebanyak 5-10 orang.

- 2) Dalam setiap kelompok menunjuk salah satu anggotanya menjadi ketua yang bertugas untuk gamsut atau pingsut. Yang kalah menjadi penjaga, dan yang menang bertugas untuk bertahan.
- 3) Lalu sediakan lingkaran yang di dalamnya berisi pecahan genteng (kreweng) yang disusun menjulang keatas.
- 4) Lalu regu pemenang bertugas menghancurkan susunan pecahan genteng (kreweng) dengan melepar bola dari jarak yang telah di tentukan
- 5) Setelah susunan pecahan genteng (kreweng) hancur pemenang harus berusaha menata kembali pecahan genteng (kreweng) yang telah hancur dan regu penjaga harus bertugas menjaga agar regu pemenang tidak dapat menyusun pecahan genteng (kreweng).
- 6) Apabila regu pemenang tidak dapat menyusun pecahan genteng (kreweng) dalam batas waktu yang ditentukan maka terjadi pertukaran, tim pemenang harus bergantian jaga.
- 7) Tim penjaga bisa mematikan lawan dengan melemparkan bola mengenai salah satu tubuh anggota tim pemenang, maka akan terjadi pertukaran.
- 8) Dalam bermain tidak boleh curang, tidak boleh menendang pecahan genteng (kreweng) yang telah disusun.

c. Nilai dan Dampak Permainan Tradisional

Pada dasarnya, permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sangat sederhana, mudah dicari, menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri. Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan ini. Beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, nyanyian, aktivitas fisik, dan aktivitas psikis. Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak kearah lebih baik dikemudian hari. Tentu saja hal ini dilatar belakangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya. Permainan ini juga dapat membantu anak dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya (*peer group*) maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua.

Menurut Mulyadi dalam Kurniati (2004: 5) bermain dengan teman sebaya membuat anak-anak belajar, membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut”. Menurutnya, terdapat lima pengertian bermain yang akan diuraikan di bawah ini.

Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak

1. Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat intrinsik
2. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
3. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
4. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, dan perkembangan sosial.

Keberadaan permainan-permainan daerah yang merupakan sumber permainan tradisional ternyata memiliki pengaruh dan nilai-nilai yang sangat luhur dan besar manfaatnya sebagai dasar pendidikan anak agar mencintai budaya sendiri. Secara lebih rinci dapat dikemukakan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai yang dapat dikembangkan dalam usaha membangun manusia Indonesia seutuhnya. Permainan tradisional diyakini akan dapat memberikan peran yang positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak. Untuk lebih memberikan gambaran permainan mana yang lebih dapat mengembangkan keterampilan sosial anak, maka dibuat suatu pemetaan terhadap permainan tersebut dengan menggunakan indikator pada instrumen pedoman observasi yang telah dibuat. Terdapat beberapa kelebihan yang bisa didapatkan dari aktivitas permainan

tradisional yang telah dilakukan oleh anak-anak yang kerap melakukan permainan tradisional. Kelebihan permainan tradisional akan diuraikan sebagai berikut:

1. Mampu mengembangkan keterampilan sosial anak yang diperoleh anak melalui proses bermain. Proses yang dimaksudkan, di antaranya: keterampilan anak ketika menentukan jenis permainan yang akan dilakukan, ketika menentukan siapa yang akan menjadi kucing, ketika menentukan kelompok-kelompok kecil, ketika menunggu giliran, munculnya proses resolusi konflik yang muncul, dan diselesaikan menurut pola pikir anak.
2. Beberapa permainan yang memiliki nilai kompetensi dalam permainan mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan sehat untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan.
3. Dengan bermain bersama teman, anak akan mampu mengembangkan proses interaksi sosial yang akan muncul adalah bercakap-cakap antar-pemain yang ini akan sangat membantu mengembangkan *social skill*, *motoric skill*, dan *emotional skill*. Bentuk lain dari proses interaksi sosial juga adalah munculnya keterampilan bekerja sama.
4. Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak salah satunya merangsang otot-otot (keseimbangan, kelenturan, kecepatan, kekuatan, keterampilan,

menari, dan olahraga), atau mampu merangsang pancaindra (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecap), mampu merangsang komunikasi verbal (berbicara, Tanya jawab, bercerita, dan bernyanyi). Serta mampu merangsang aktivitas berpikir (tebak-tebakan, patuh pada aturan), dan mampu merangsang emosi-sosial (bermain bersama, tenggang rasa, dan patuh pada aturan), dan dapat melatih etika-moral (baik buruk, benar salah). Dan permainan tradisional memiliki semua kesempatan untuk mengembangkan hal-hal tersebut di atas.

5. Kelebihan lain dari permainan tradisional adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah dan murah, bahkan umumnya jika ada alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan suatu permainan, maka alat dan bahan tersebut adalah alat-alat bekas yang ada di sekitar lingkungan mereka.
6. Permainan tradisional sangat mendidik anak-anak untuk menghadapi masa depan. Sebab dalam cerita rakyat dan permainan anak-anak, terdapat banyak nilai yang bisa dijadikan pegangan hidup. Nilai moral, etika, kejujuran, kemandirian, etos kerja, solidaritas sosial, dan sebagainya secara implisit ada pada warisan leluhur itu.

Permainan tradisional sangat sesuai untuk diajarkan di sekolah dasar, sebab memiliki nilai-nilai luhur yang dapat mempengaruhi terbentuknya kepribadian anak secara sehat dan wajar.

Sukintaka (1998: 102) menyatakan bahwa permainan daerah dapat digunakan sebagai alat pendidikan dan berpengaruh langsung terhadap:

- 1) Kesegaran jasmani anak
- 2) Peningkatan rasa seni dan keindahan (estetika)
- 3) Meningkatkan budi pekerti
- 4) Perkembangan sosial anak
- 5) Pembangkit rasa ketuhanan

Selanjutnya ciri-ciri permainan tradisional

- 1) Menyenangkan
- 2) Kesederhanaan peraturan
- 3) Alat mudah didapat

Permainan tradisional dengan segenap arti, nilai dan manfaat serta peranannya yang relatif besar dalam bidang pendidikan. Fenomena yang ada sekarang ini bahwa permainan tradisional sudah tidak lagi dimainkan, maka sebagai seorang guru pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat besar dalam usaha pelestarian permainan tradisional. Dalam penelitian ini akan membahas empat jenis permainan tradisional yaitu gobag sodor, boy-boynan kejar-kejaran, dan betengan. Hal tersebut dikarenakan keempat jenis permainan tradisional tersebut dulunya sangat digemari oleh anak-anak, tetapi sekarang jarang sekali dimainkan oleh khususnya di sekolah dasar. Padahal permainan tersebut sangat besar manfaatnya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

4. Karakteristik Anak SD Kelas (IV dan V)

Ada beberapa karakteristik anak di usia sekolah dasar yang perlu di ketahui para guru. Agar lebih mengetahui keadaan keadaan peserta didik khususnya di tingkat sekolah dasar, sebagai guru harus dapat menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya.

Sebagai seorang guru perlu memahami perkembangan peserta didik. Perkembangan peserta didik tersebut meliputi: perkembangan fisik, perkembangan emosional, dan perkembangan intelektual. Perkembangan fisik dan perkembangan emosional mempunyai kontribusi kuat terhadap perkembangan intelektual atau perkembangan mental dan perkembangan kognitif siswa.

Menurut Rita Eka Izzaty (2008: 106) dalam Tri Utomo masa kanak-kanak akhir tergolong pada masa Operasi konkret dimana anak berfikir logis terhadap objek yang konkret. Berkurang rasa egonya dan mulai bersiap sosial. Terjadi peningkatan dalam hal pemeliharaan, misalnya mulai mau memelihara alat mainannya. Mengelompokkan benda-benda yang sama ke dalam dua atau lebih kelompok yang berbeda. Mulai banyak memperhatikan dan menerima pandangan orang lain.

Karakteristik anak kelas IV, V, dan VI sekitar usia 10-12 tahun menurut Annarino Cowel dan Hazelton yang dikutip oleh Desmita (2010:13), disebutkan bahwa otot-otot penunjang lebih berkembang dari usia sebelumnya. Makin menyadari keadaan tubuh sendiri. Perkembang kekuatan ototnya belum sejalan dengan laju pertumbuhan, reaksi geraknya

membaik terhadap olahraga kompetitif mulai bangkit. Perbedaan anak laki-laki dan perempuan makin tampak jelas, penampilan tubuhnya tampak sehat dan kuat, koordinasi gerakanya baik, perkembangan tungkai lebih cepat dari pada anggota badan bagian atas, kekuatan otot anak laki-laki dan perempuan makin tampak perbedaan, siswa mulai memahami dan menyadari keadaan dirinya sendiri baik kelebihan maupun kekurangan yang dimiliki, memiliki cabang olahraga yang disukai dan menghindari aktifitas yang kurang disukai, siswa lebih suka permainan yang berbahaya yang merupakan tantangan bagi dirinya.

Menurut Desmita (2010: 35-36), anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang berkerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Menurut Sukintaka (1999:62-64) bahwa karakteristik anak kelas V dan VI kira kira berumur 11 sampai 12 tahun adalah sebagai berikut:

1. Jasmani

- a) Pertumbuhan otot lengan dan tungkai makin bertambah.
- b) Ada kesadaran mengenai badanya.
- c) Anak laki-laki lebih menguasai permainan kasar.

- d) Pertumbuhan tinggi dan berat tidak baik.
- e) Kekuatan otot tidak menunjang pertumbuhan.
- f) Waktu reaksi makin baik.
- g) Perbedaan akibat jenis kelamin makin nyata
- h) Koordinasi makin baik.
- i) Badan lebih sehat dan kuat.
- j) Tungkai mengalami masa pertumbuhan yang lebih kuat bila dibandingkan dengan bagian anggota atas.
- k) Perlu diketahui bahwa ada perbedaan kekuatan otot dan ketrampilan antara anak laki-laki dan putri.

2. Psikis atau Mental

- a) Kesenangan pada permainan dengan bola makin tambah.
- b) Menaruh perhatian kepada permainan yang terorganisasi.
- c) Sifat kepahlawanan kuat.
- d) Belum mengetahui problem kesehatan masyarakat.
- e) Perhatian kepada teman sekelompok makin kuat.
- f) Perhatian kepada bentuk makin bertambah.
- g) Beberapa anak mudah menjadi putus asa dan akan berusaha bangkit bila tidak sukses
- h) Mempunyai rasa tanggung jawab untuk menjadi dewasa
- i) Berusaha untuk mendapatkan guru yang dapat membenarkannya.
- j) Mulai mengerti tentang waktu, dan menghendaki segala sesuatunya selesai pada waktunya.

- k) Kemampuan membaca mulai berbeda, tetapi anak mulai tertarik pada kenyataan yang diperoleh lewat bacaan.

3. Sosial dan emosional.

- a) Pengantaran rasa emosinya tidak tetap dalam proses kematangan jasmani.
- b) Menginginkan masuk ke dalam kelompok sebaya, dan biasanya perbedaan antara kelompok sebaya ini akan menyebabkan kebingungan pada tahap ini.
- c) Mudah dibangkitkan.
- d) Putri menaruh perhatian terhadap anak laki-laki.
- e) Ledakan emosi biasa saja.
- f) Rasa kasih sayang seperti orang dewasa.
- g) Senang sekali memuji dan mengagungkan.
- h) Suka mengkritik tindakan orang dewasa.
- i) Laki-laki membenci putri, sedang putri membenci laki-laki yang lebih tua.
- j) Rasa bangga berkembang.
- k) Ingin mengetahui segalanya.
- l) Mau mengerjakan pekerjaan bila didorong oleh orang dewasa.
- m) Merasa sangat puas bila dapat menyelesaikan, mengatasi, dan memepertahankan sesuatu, atau tidak berbuat kesalahan, karena mereka akan merasa tidak senang kalau kehilangan atau berbuat kesalahan.

- n) Merindukan pengakuan dari kelompoknya.
- o) Kerjasama meningkat, terutama sesama anak laki-laki. Kualitas kepemimpinannya mulai nampak.
- p) Senang pada kelompok, dan ambil bagian dalam membuat rencana serta mampu memimpin.
- q) Menyukai pada kegiatan kelompok, melebihi kebiasaan individu, mudah untuk bertemu.
- r) Senang merasakan apa yang mereka kehendaki.
- s) Loyal terhadap kelompok atau “gang”-nya.
- t) Perhatian terhadap kelompok yang sejenis, sangat kuat.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

- a. Penelitian yang di tulis oleh Tri Utomo yang berjudul “Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Program Studi PJKR Dalam Memilih Mata Kuliah Olahraga Pilihan Bola Tangan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa program studi PJKR dengan memilih mata kuliah pilihan bola tangan. Faktor minat mahasiswa di dasarkan pada faktor internal yakni 1) rasa tertarik, 2) perhatian, 3) perilaku, dan faktor eksternal yakni 1) fasilitas dan 2) peran dosen. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survey. Subjek dalam penelitian ini, yaitu mahasiswa FIK jurusan PJKR angkatan 2009 Universitas Negeri Yogyakarta yang berjumlah 200 orang dengan

instrumen yang di gunakan berupa angket. Uji validitas menggunakan rumus *Product Moment* sedangkan uji realibilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Uji validitas diperoleh koefisien sebesar 0,891 dan koefisien reliabelitas sebesar 0,745. Untuk menganalisis data digunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan presentase. Hasil penelitian di peroleh faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa program studi PJKR dalam memilih mata kuliah olahraga pilihan bola tangan adalah yakni faktor eksternal sebesar 58% lebih tinggi dari faktor internal yakni sebesar 48%. Sedangkan dari data perfaktor, faktor peran dosen berada lebih tinggi yakni sebesar 30% diikuti faktor fasilitas 29%, faktor rasa tertarik sebesar 14%, faktor perilaku sebesar 14%, dan faktor perhatian lebih rendah yakni sebesar 13%.

- b. Penelitian yang ditulis oleh Suparman yang berjudul “Besarnya Minat Siswa SD Putren Pleret Bantul Dalam Pembelajaran Atletik”. Penelitian ini adalah penelitian dikriptif yng bertujuan untuk mengetahui besarnya minat SD Putren Pleret Bantul dalam pembelajaran atletik. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Putren Pleret Bantul kelas IV, V, dan VI yang berjumlah 113 siswa dan digunakan seluruhnya sebagai subjek penelitian. Metode yang digunakan adalah survey dengan instrument angket yang terdiri atas 35 butir item pernyataan. Uji validitas instrument menggunakan rumus produk momen dan uji reliabilitas menggunakan rumus alphacornbach.

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa SD Putren Pleret Bantul dalam pembelajaran atletik masuk kategori rendah dengan pencapaian sebanyak 33,63%, kategori sedang sebanyak 31,86%, kategori tinggi sebanyak 22,12%, kategori sangat tinggi sebanyak 7,8% dan kategori sangat rendah sebanyak 5,31%.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran penjas merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional atau suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.

Minat merupakan kekuatan pendorong yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian pada orang lain pada aktivitas, atau objek lain. Minat berkembang karena adanya dorongan untuk berhubungan langsung atau terlibat dalam suatu benda atau aktivitas dorongan untuk terlibat ini yang menjadi penyebab seseorang berminat terhadap suatu objek dan berusaha untuk mendapatkan objek minat tersebut. Minat pada dasarnya merupakan kekuatan pendorong yang mempunyai peran yang sangat penting dalam mendapatkan suatu objek. Dalam minat terdapat unsur penting yang berupa rasa tertarik atau senang, mempunyai perhatian

dan keinginan untuk melakukan suatu tindakan yang nyata sesuai dengan kuatnya dorongan untuk mendapatkan objek minat. Banyak faktor yang mendukung tentang minat salah satunya faktor yang dapat mempengaruhi minat adalah faktor dari dalam diri siswa atau faktor intrinsik yaitu faktor yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor dari luar diri siswa atau faktor ekstrinsik yaitu faktor yang timbul dari luar diri siswa karena lingkungan, kemudian faktor motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengetahuan, faktor emosional ukuran intrinsik seseorang dalam menaruh perhatian pada objek tertentu.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, Mampu mengembangkan keterampilan sosial anak, Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak, Kesegaran jasmani anak, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Permainan tradisional secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya.

Berdasarkan kajian teori, maka dapat di kemukakan bahwa timbulnya persepsi terhadap suatu obyek di tandai dengan adanya rasa

senang atau tertarik terhadap suatu obyek dan seseorang yang berminat akan mempunyai keinginan untuk terlibat langsung dalam suatu obyek tersebut. Untuk menjaring data tentang seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas V dan VI untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan menggunakan instrument angket.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif, Sugiyono (2010:29) menyatakan penelitian deskriptif adalah penelitian yang berfungsi untuk mendiskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket. Penelitian ini akan mendiskripsikan tentang seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, perlu diketahui terlebih dahulu variabel penelitiannya. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008: 60). Variabel dalam penelitian ini adalah faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman. Secara operasional variabel tersebut di definisikan sebagai pendapat siswa terhadap seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran permainan tradisional yang terdiri atas faktor

dari luar siswa faktor *ekstrinsik* yaitu guru dan lingkungan dan faktor dari dalam diri siswa faktor *intrinsik* yaitu rasa tertarik, perhatian dan perilaku dalam pembelajaran permainan tradisional. Untuk mengukur variabel ini digunakan angket tertutup terdiri dari 42 butir pertanyaan dengan empat pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Jawaban “sangat setuju” diberi nilai 4, “setuju” diberi nilai 3, “tidak setuju” diberi nilai 2, dan “sangat tidak setuju” diberi nilai 1.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV dan V di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman yang berjumlah 48 anak.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010: 118). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 48 siswa, sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi. Rincian populasi dan jumlah sampel yang di gunakan dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Jumlah Populasi Penelitian.

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	Kelas IV	20
2	Kelas V	28
Jumlah		48

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2010: 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian.

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuisisioner. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011:28) kuisisioner atau angket merupakan alat pengumpulan data yang membuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus di jawab oleh subjek peneliti. Angket di gunakan untuk mengukur seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V. Angket yang di gunakan adalah tipe angket tertutup. Disebut angket tertutup kerana peneliti sudah menyediakan alternatif jawaban dan responden tinggal memilih salah satu dari alternatif jawaban tersebut.

Menurut Sugiyono (2010:133) Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang di gunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila di gunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Skala pengukuran yang di gunakan untuk mengukur seberapa besar

faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman adalah skala Likert. Skala Likert di gunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. (Sugiyono, 2010:134).

Pernyataan dalam angket terdiri atas pernyataan positif dengan empat alternatif jawaban. Alternatif jawaban untuk mengukur perilaku adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Digunakan empat alternatif jawaban di maksudkan untuk mempermudah penelitian dalam menghitung skor.

Tabel 2 Skor Alternatif Jawaban pada Angket

Alternatif Jawaban	Skor
SS	4
S	3
TS	2
STS	1

Sumber: Sugiyono (2010)

2. Tahap Penyusunan Angket

Menurut S. Nasution (2014:128) angket atau *questionnaire* adalah daftar pertanyaan yang distribusikan melalui pos untuk diisi dan dikembalikan atau dapat juga di jawab di bawah pengawasan peneliti. Angket digunakan untuk mendapatkan keterangan dari sampel atau sumber yang beraneka ragam yang lokasinya sering tersebar di daerah yang luas, nasional ada kalanya internasional. Angket pada umumnya meminta keterangan tentang fakta yang di ketahui oleh responden atau

juga mengenai pendapat atau sikap. Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup. Menurut S. Nasution (2014:129-130) angket tertutup terdiri atas pertanyaan atau pernyataan dengan sejumlah tertentu sebagai pilihan. Responden memilih jawaban yang paling sesuai dengan pendiriannya. Angket tertutup di pilih karena responden dianggap cukup mengetahuinya, sehingga dapat mengantisipasi jawaban yang dapat diberikan dalam angket sebagai alat pengukur.

Menurut Sutrisno Hadi (2015:227-229) Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun angket yaitu:

- a) Gunakan kata-kata yang tidak rangkap artinya.
- b) Susun kalimat yang sederhana dan jelas.
- c) Hindari pemasukan kata-kata yang tidak ada gunanya.
- d) Hindari pemasukan pertanyaan-pertanyaan yang tidak perlu.
- e) Masukkan semua kemungkinan jawaban agar pilihan jawaban mempunyai dasar yang beralasan tetapi hindari pengkhususan yang tidak esensial, baik dalam pertanyaannya maupun dalam jawabannya.
- f) Perhatikan item yang dimasukkan harus diterapkan pada situasi dari kacamata responden.
- g) Hindari menanyakan pendapat responden, kecuali jika pendapat itulah yang hendak diselidiki
- h) Hindari kata-kata yang terlalu kuat (sugesti, menggiring) dan yang terlalu lemah (tidak merangsang)

- i) Susun pertanyaan-pertanyaan yang tidak memaksa responden menjawab yang tidak sebenarnya karena takut akan tekanan-tekanan sosial.
- j) Hindari membuat pertanyaan-pertanyaan yang dapat di jawab dengan beberapa responden bila hanya satu jawaban yang diinginkan.
- k) Jika mungkin, susunlah pertanyaan sedemikian rupa sehingga dapat dijawab dengan hanya memberi tanda silang atau tanda-tanda cek lainnya.
- l) Pertanyaan-pertanyaan harus di ajukan sedemikian rupa sehingga dapat membebaskan responden dari berpikir terlalu kompleks.
- m) Hindari kata-kata sentimental, seperti dungu, budak, proletar, dictator kurang ajar, dan sebagainya sekiranya ada kata-kata lain yang lebih sopan dan netral.

Menurut Sutrisno Hadi (1991:7-9) ada tiga langkah yang harus ditempuh dalam menyusun instrumen, ketiga langkah tersebut adalah:

a. Mendefinisikan konstruk

Mendefinisikan konstruk adalah membuat batasan-batasan mengenai ubahan variabel yang diukur. Definisi konstruk dalam penelitian ini adalah seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman. Faktor yang mempengaruhi minat dalam penelitian ini adalah 1. faktor dari dalam *intrinsik* dengan indikator merasa senang terhadap suatu objek serta menunjukkan perhatian dan mempunyai

keinginan atau perilaku untuk terlibat secara langsung dalam suatu objek tersebut. 2. faktor dari luar *ekstrinsik* dengan indikator semakin menarik bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru maka semakin besar pula minatnya, atau semakin seseorang memperoleh kepuasan karena fasilitas yang baik maka semakin besar pula minatnya.

b. Menentukan faktor dan indikator minat.

Dalam penelitian ini seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat adalah faktor intrinsik dan ekstrinsik. Setelah diketahui faktor yang mempengaruhi minat, selanjutnya adalah menentukan indikator. Indikator dalam penelitian ini adalah faktor intrinsik: tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional, rasa perhatian yang lebih mendalam dan perilaku dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Faktor ekstrinsik: fasilitas yang memadai saat pembelajaran permainan tradisional dan peran guru saat menyampaikan pembelajaran permainan tradisional.

c. Menyusun butir pertanyaan atau pernyataan

Untuk memudahkan penyusunan butir pertanyaan atau pernyataan instrumen (angket) dalam mengungkap seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman, maka terlebih dahulu dibuat kisi-kisi instrumen berdasarkan indikator yang ada yang kemudian dijabarkan dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan. Adapun kisi-

kisi pernyataan yang akan digunakan untuk membuat angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Ujicoba Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Pertanyaan	Jumlah
Seberapa besar faktor yang mempengaruhi pembelajaran permainan tradisional siswa kelas IV dan V di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman	Faktor dari dalam (<i>intrinsik</i>)	Rasa Tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10
		Usaha untuk memperhatikan pembelajaran permainan tradisional	11, 12, 13, 14, 15, 16,17, 18, 19, 20	10
		Perilaku saat mengikuti pembelajaraan	21, 22, 23, 24, 25, 26	6
	faktor dari luar (<i>ekstrinsik</i>)	Fasilitas yang ada saat pembelajaran penjas	27, 28, 29, 30, 31,32, 33,34	8
		Peran Guru saat pembelajaran permainan tradisional	35, 36, 37, 38, 39, 40,41, 42	8
Jumlah				42

Butir-butir pertanyaan atau pernyataan disusun dengan melakukan tolok ukur bagi setiap indikator, responden tinggal memilih jawaban yang sudah disediakan. Faktor intrinsik dengan indikator: rasa tertarik terdiri dari nomor 1-10, indikator perhatian

terdiri dari nomor 11-20, untuk indikator perilaku terdiri dari nomor 21-26 sedangkan faktor ekstrinsik dengan indikator fasilitas terdiri dari nomor 27-34 dan peran guru terdiri nomor 35-42.

d. **Konsultasi Ahli (Kalibrasi Ahli)**

Setelah pernyataan (instrumen penelitian) tersusun maka langkah selanjutnya adalah mengkonsultasikan (*Expert Judgement*) butir-butir pernyataan dengan ahli atau pakar. Dalam hal ini peneliti mengkonsultasikan pernyataan (instrumen penelitian) dengan bapak Drs. F.Suharjana, M.Pd. Pada proses konsultasi atau kalibrasi ahli tentu saja akan mengalami perubahan, sehingga semua pernyataan yang telah tersusun siap diujikan.

3. Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum digunakan untuk mengukur, instrumen penelitian harus diuji cobakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas) instrumen penelitian tersebut. Instrumen penelitian yang baik harus memenuhi dua persyaratan, yaitu valid dan reliabel. Instrumen penelitian dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen penelitian yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2010:173).

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu intrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sedangkan intrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Suharsimi Arikunto, 2006:168)

a) Uji Validitas Angket

Uji validitas angket di lakukan dengan menggunakan uji validitas konstrak (*construct validity*). Untuk menguji validitas konstrak, dapat di gunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*) dalam hal ini setelah instrument di kontruksi tentang aspek-aspek yang akan di ukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli di minta pendapatnya tentang instrumen yang telah di susun itu. Mungkin para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat di gunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan kemungkinan di rombak total. Jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal dua orang sesuai dengan lingkup yang di teliti (Sugiyono, 2010:177).

Setelah pengujian konstrak dari para ahli dan berdasarkan pengalaman empiris di lapangan selesai, maka di teruskan dengan uji coba instrumen. Instrumen tersebut di cobakan pada 21 peserta didik kelas V. Untuk menguji validitas instrumen dicari dengan menganalisis setiap butir. Setiap butir dapat

diketahui pasti manakah yang memenuhi syarat dan tidak memenuhi syarat. Untuk mengukur validitas instrumen digunakan teknik korelasi *product moment* untuk batasan r tabel maka dengan $df = 19$ ($n-2$) maka didapat r tabel 0,369. Artinya jika nilai korelasi lebih dari batasan yang ditentukan yaitu 0,369 maka pernyataan tersebut dianggap valid, sedangkan jika kurang dari batasan yang ditentukan yaitu 0,369 maka pernyataan tersebut dianggap tidak valid/gugur. Setelah uji coba instrumen terkumpul kemudian dianalisis dengan bantuan *software*, komputer *Microsof Excel* dan SPSS 21.0 *for window*. Pengujian menghasilkan adanya 2 butir pernyataan yang gugur yaitu nomor 7 dari 12 butir pernyataan yang telah disusun. Dengan demikian ada 40 butir pernyataan dinyatakan sah atau valid dan digunakan untuk pengambilan data.

Tabel 4. Rangkuman validitas instrumen penelitian

Variabel	Indikator	Jumlah semula	Jumlah Item gugur	Jumlah Item valid
Seberapa besar faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman.	Rasa Tertarik	10	1	9
	Perhatian	10	1	9
	Perilaku	6	-	6
	Fasilitas	8	-	8
	Peran Guru	8	-	8
Jumlah		42	2	40

b) Uji Reliabelitas Instrumen

Realibilitas menunjukan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat di percaya untuk di gunakan sebagai alat sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Pengujian realibilitas instrumen di lakukan dengan menggunakan (*internal consistency*), di lakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja. Hasil analisis dapat di gunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen (Sugiyono, 2010:185).

Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan metode alpha cronbach, sedangkan perhitungannya menggunakan bantuan komputer SPSS 21.0. Berdasarkan perhitungan reliabilitas diperoleh koefisien alpha (rtt) sebesar 0,943. hasil ini menyatakan bahwa angket reliabel dan siap digunakan sebagai instrumen dalam pengambilan data.

Setelah instrumen uji coba di ujicobakan kepada responden dan dianalisis maka dapat diketahui kisi-kisi instrumen yang akan digunakan untuk penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Pertanyaan	Jumlah
Seberapa besar faktor yang mempengaruhi pembelajaran permainan tradisional siswa kelas IV dan V di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman	Faktor dari dalam (<i>intrinsik</i>)	Rasa Tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	9
		Usaha untuk memperhatikan pembelajaran permainan tradisional	11, 12, 13, 14, 15, 16,17, 18, 19, 20	9
		Perilaku saat mengikuti pembelajaraan	21, 22, 23, 24, 25, 26	6
	faktor dari luar (<i>ekstrinsik</i>)	Fasilitas yang ada saat pembelajaran penjas	27, 28, 29, 30, 31,32, 33,34	8
		Peran Guru saat pembelajaran permainan tradisional	35, 36, 37, 38, 39, 40,41, 42	8
Jumlah				40

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapat berarti cara atau prosedur yang di lakukan untuk mengumpulkan data (Endang Mulyatiningsih, 2011:24). Metode pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan memberikan angket.

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011:24) kuesioner atau angket merupakan alat pengumpul data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus di jawab oleh subjek penelitian. Subyek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV dan V di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman. Tipe angket yang digunakan yaitu angket tertutup.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif. Menurut sugiyono (2015:254) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Untuk memperoleh frekuensi relatif (angka persentase) digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P: Angka persentase

F: Frekuensi yang sedang di cari

N: Jumlah frekuensi/banyak individu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

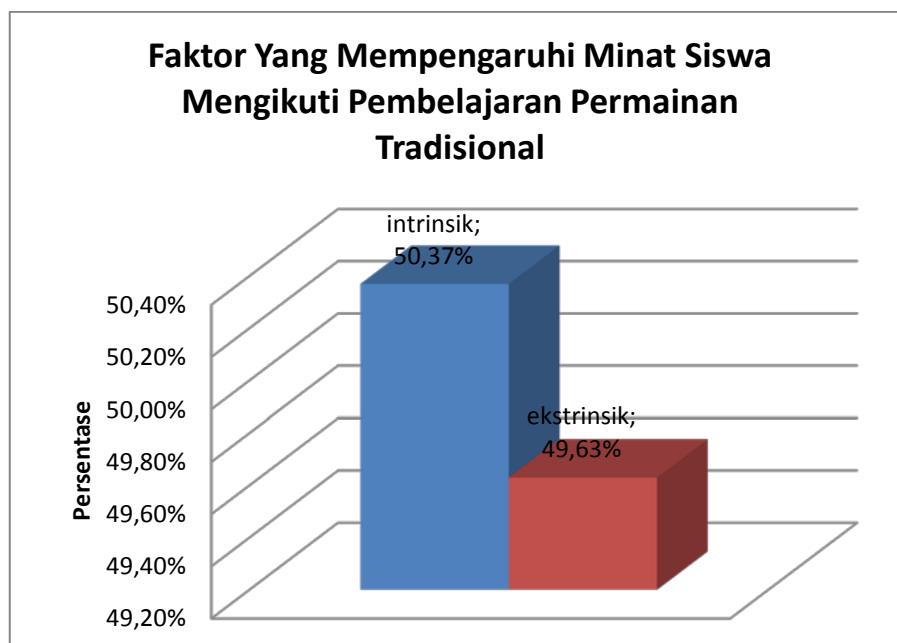
A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman diukur dengan angket yang berjumlah 40 butir pernyataan, yang terdiri dari 24 untuk faktor intrinsik dan 16 butir untuk faktor ekstrinsik dengan skor 1 – 4. Hasil penelitian faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas IV Dan V Untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional

No	Faktor	Butir	Jumlah subjek	Nilai ideal	Nilai yang diperoleh	Rerata yang diperoleh	Persentase
1	Intrinsik	24	48	4608	3736	0,810	50,37
2	Ekstrinsik	16	48	3072	2454	0798	49,63
Jumlah						1,609	100

Hasil tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas IV Dan V Untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional

Berdasarkan tabel dan gambar di atas diketahui faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman diketahui pada faktor intrinsik diperoleh persentase sebesar 50,37 %, sedangkan faktor ekstrinsik diperoleh persentase sebesar 49,63 %. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman sebagian besar didukung oleh faktor instrinsik. Untuk mengetahui hasil dari masing-masing faktor di atas dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Faktor Intrinsik

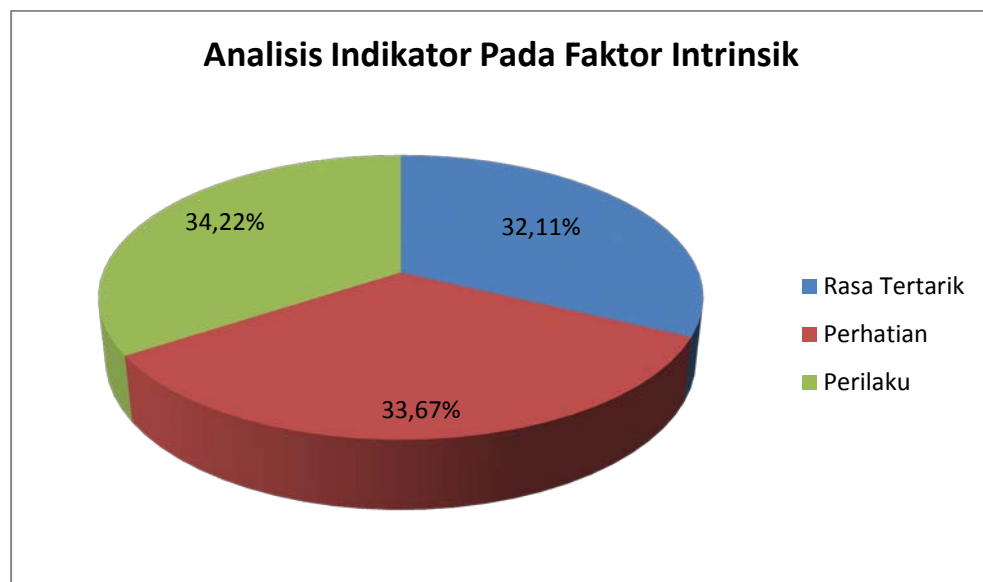
Hasil analisis pada faktor intrinsik yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD

Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman di dasarkan pada indikator rasa tertarik, perhatian dan perilaku. Indikator rasa tertarik di ukur dengan 9 butir pernyataan, indikator perhatian di ukur dengan 9 butir pernyataan dan indikator perilaku di ukur dengan 6 butir pernyataan. Hasil analisa pada masing-masing indikator pada faktor intrinsik dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Analisis Indikator Pada Faktor Intrinsik

Faktor	Indikator	Butir	Jumlah subjek	Nilai ideal	Nilai yang diperoleh	Rerata yang diperoleh	Persentase
Intrinsik	Tertarik	9	48	1728	1354	0,783	32,11
	Perhatian	9	48	1728	1420	0,821	33,67
	Perilaku	6	48	1152	962	0,835	34,22
Jumlah						2,44	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2. Analisis Indikator Pada Faktor Intrinsik

Berdasarkan hasil anallisis faktor Intrinsik diperoleh bahawa indikator

rasa tertarik diperoleh persentase sebesar 32,11%, pada indikator perhatian diperoleh persentase sebesar 33,67 %, pada indikator perilaku diperoleh persentase sebesar 34,22 %. Berdasarkan hasil persentase tersebut diketahui indikator pada faktor intrinsik yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman yang paling dominan adalah indikator perilaku, sedangkan yang paling terendah adalah indikator rasa tertarik.

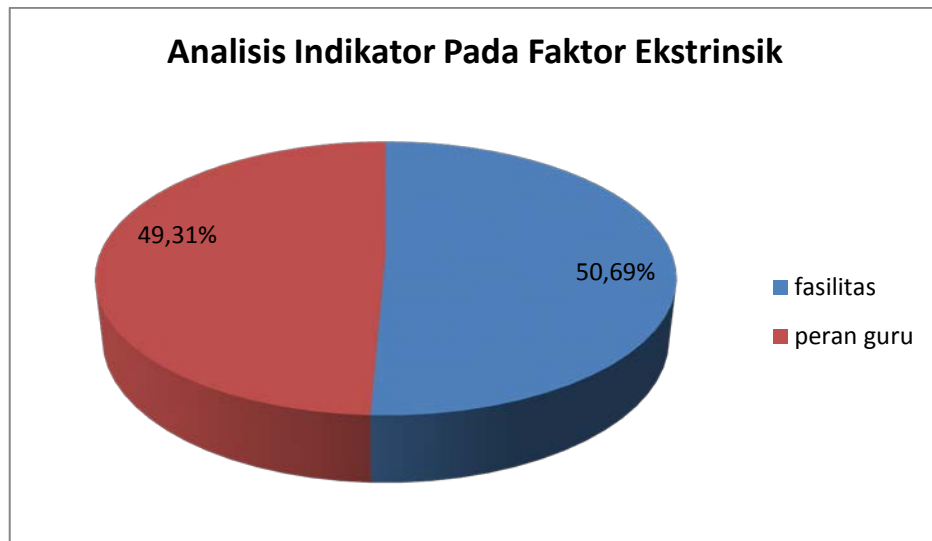
2. Faktor Ekstrinsik

Hasil analisis indikator pada faktor ekstrinsik yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman di dasarkan pada indikator fasilitas yang diukur dengan 8 butir pernyataan, indikator peran guru yang diukur dengan 8 butir pernyataan. Hasil indikator pada faktor ekstrinsik dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Analisis Indikator Pada Faktor Ekstrinsik

Faktor	Indikator	Butir	Jumlah subjek	Nilai ideal	Nilai yang diperoleh	Rerata yang diperoleh	Kategori
Ekstrinsik	Fasilitas	8	48	1536	1244	0,809	50,69
	Peran guru	8	48	1536	1210	0,787	49,31
Jumlah						1,59	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3. Analisis Indikator Pada Faktor Ekstrinsik

Berdasarkan hasil analisis faktor Ekstrinsik diperoleh bahwa indikator fasilitas diperoleh persentase sebesar 50,69 %, pada indikator peran guru diperoleh persentase sebesar 49,31 %, Berdasarkan hasil tersebut indikator pada faktor ekstrinsik yang paling dominan adalah fasilitas.

B. Pembahasan

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang telah di mainkan oleh anak-anak secara tradisi, yaitu permainan yang telah di warisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Anak-anak sangatlah senang dengan sebuah permainan, dikarenakan permainan bersifat menyenangkan, sehingga anak-anak dapat bermain dengan senang dan menarik. Oleh karena itu dalam aktivitas bermain anak tidak perlu mendapat sanjungan atau pujian. Melalui bermain dimungkinkan anak akan berfikir lebih kreatif, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialaminya, dan membuatnya lebih mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya.

Meskipun aktivitas bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, akan tetapi aktivitas tersebut membutuhkan minat dalam melakukannya. Slameto (1995:180) menyatakan Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian di atas diketahui faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman diketahui sebagian besar di dukung oleh faktor instrinsik dengan persentase 50,37 %.

Hasil tersebut dapat diartikan siswa kelas IV Dan V mempunyai kesenangan untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Selama ini siswa cukup antusias dengan adanya permainan yang diberikan dan diajarkan oleh guru dalam pembelajaran penjaskes. Melalui bermain, anak akan menemukan kesenangan, kekuatan dan kelemahannya, keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Dalam bermain anak-anak tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerakan, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan keberanian mencetuskan ide-ide kreatifnya. Dengan demikian, nilai-nilai hidup seperti: cinta, menghargai orang lain, kejujuran, sportivitas, disiplin diri, dan kemampuan menghargai orang lain akan diperoleh dari interaksinya dengan orang lain saat bermain

bersama. Ini artinya fungsi permainan tidak hanya sekedar sebagai hiburan semata, tetapi juga yang tak kalah pentingnya adalah sebagai sarana sosialisasi.

Dengan hasil tersebut persentase pada faktor intrinsik lebih besar dibandingkan faktor ekstrinsik. Hasil tersebut diartikan bahwa minat siswa dalam permainan tradisional lebih besar didasarkan pada faktor intrinsik. Hal tersebut sesuai dengan uraian sebelumnya bermain merupakan aktivitas manusia yang menyenangkan. Bermain bukan karena paksaan dari orang lain, tetapi karena pilihannya anak itu sendiri. Artinya sebagian besar siswa mempunyai kesenangan dari dalam diri mereka dalam melakukan aktivitas bermain.

Berdasarkan hasil analisis indikator pada faktor Intrinsik yang paling dominan adalah indikator perilaku dengan persentase 34,22 %. Dengan hasil tersebut diartikan bahwa siswa mempunyai perilaku yang baik dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Minat yang ditumbuhkan oleh siswa dikarenakan sikap dan perilaku saat mengikuti pembelajaran, dengan mengikuti pembelajaran akan muncul perasaan senang dan tertarik pada diri siswa yang menyebabkan minat siswa terhadap permainan tradisional.

Berdasarkan hasil analisis indikator pada faktor ekstrinsik diperoleh bahwa indikator yang paling dominan adalah fasilitas sebesar 50,69 %. Hasil tersebut diartikan bahwa fasilitas sangat berpengaruh pada minat siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Hal tersebut diartikan dengan fasilitas yang lengkap akan menumbuhkan motivasi pada siswa dan minat dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui hasil tersebut faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman diketahui pada faktor *intrinsik* diperoleh persentase sebesar 50,37 %, sedangkan faktor *ekstrinsik* diperoleh persentase sebesar 49,62 %. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV dan V untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman sebagian besar di dukung oleh faktor intrinsik.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman mengenai faktor yang mempengaruhi minat siswa kelas IV Dan V Untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional.
2. Guru semakin paham mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa mengikuti pembelajaran permainan tradisional Di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman, sehingga guru dapat mencari solusi untuk siswa yang masih mempunyai minat rendah.

3. Sebagai kajian pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan, kondisi fisik dan psikis tiap responden dalam mengisi angket.
2. Faktor yang digunakan masih sangat terbatas, sehingga perlu dilakukan penelitian lain dengan faktor yang berbeda, untuk mengungkap faktor yang mempengaruhi motivasi siswa.

D. Saran-saran

Hasil dari penelitian dan kesimpulan di atas, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi siswa yang diketahui mempunyai minat rendah, harus mendapat perhatian dari guru dan orang tua agar selalu memberi dorongan agar dapat meningkatkan minatnya.
2. Bagi guru harus memahami faktor yang mempengaruhi minat siswa, sebagai bahan masukan untuk dapat mengelola kelas dengan baik saat pembelajaran, khususnya saat permainan tradisional.
3. Bagi peneliti yang akan datang hendaknya mengadakan penelitian dengan populasi yang lebih luas dan sampel yang berbeda, sehingga faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa dapat teridentifikasi lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin. 2015. Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Djaali. 2012. Psikologi Pendidikan. Jakarta. Bumi Aksara .
- E.T.Rahayu. 2013. Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Bandung: Alfabeta.
- Endang Mulyatiningsih. 2011. Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik. Yogyakarta: UNY Press.
- Euis Kurniati. 2016. Permainan tradisional dan Peranya dalam Mengembangkan Ketrampilan Sosial Anak. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Hadisoekatno. 2011. Mengenal Permainan Tradisional. Bandung: Mawar Putra Perdana.
- Hamzah B.Uno. 2010. Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution. 2014. Metode Research (Penelitian Ilmiah). Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik.2013. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Poerwadarminta. 2003. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003 Pendidikan Anak Prasekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saiful Sagala.2014. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 1995. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya Edisi Revisi. Jakarta: Rineke Cipta.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian dan Pengembangan (Reseach and Development/R&D). Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2016. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2.Jakarta: Bumi Aksara.

- Sujarno, Dkk. 2013. Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BNPN) Yogyakarta.
- Sukintaka. 1999. Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes. Yogyakarta: UNY Press.
- S. Suryabrata. 2006. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sutrisno Hadi. 2015. Metodologi Riset. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyono. 2015. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 2589 / 2017

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbangpol/2481/2017 Tanggal : 12 Juni 2017
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : FERI AL DWI PRADANA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 13604224003
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Gabahan VI Sumberadi Mlati Sleman
No. Telp / HP : 085729737019
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / ~~EKS~~ dengan judul
**FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT SISWA KELAS IV DAN V
UNTUK MENGIKUTI PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SD
NEGERI GABAHAN SUBERADI MLATI SLEMAN**
Lokasi : SDN Gabahan
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 12 Juni 2017 s/d 11 September 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 12 Juni 2017

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

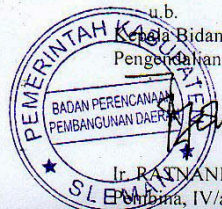
Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
3. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Mlati
4. Kepala SDN Gabahan
5. Dekan FIK UNY
6. Yang Bersangkutan

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan
Pengendalian



Ir. RAYNANI HIDAYATI, MT
Kepala, IV/a

NIP. 19660928.190203.2.012



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 513092,586168

Nomor : 14/PGSD Penjas/I/2017
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Ahmad Rithaudin, M.Or**
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Feri Al Dwi Pradana
NIM : 13604224003
Judul Skripsi : Dampak Permainan Tradisional Terhadap Pembelajaran Olahraga Siswa Kelas V Dan VI Di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman














Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 10 Januari 2017
Kaprodi PGSD Penjas.

Dr. Subagyo, M.Pd
NIP. 19561107 198203 1 003

KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa : Feti AL Dwi Pradana
 NIM : 13604224003
 Program Studi : PGSD Penjjas
 Jurusan : Pendidikan Olahraga
 Pembimbing : Ahmad Ritaudin

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1	13/1/17	Konfirmasi proses penyusunan Revisi Bab I	
2	7/2/17	Revisi Bab I - II	
3	8/3/17	Revisi Bab I - II	
4	23/3/17	Revisi Bab I - III	
5	10/4/17	Revisi Bab III	
6	27/4/17	Revisi Bab III & Draft Instrumen	
7	15/5/17	Revisi Bab III & Instrumen	
8	19/5/17	Revisi Instrumen	
9	28/6/17	Revisi hasil (Bab IV)	
10	7/7/17	Revisi hasil (Bab IV & V)	
11	17/7/17	Revisi Bab IV & V	
	25/7/17	Revisi akhir	
	31/7/17	Penyusunan. Wia	

Mengetahui
 Kaprodi PGSD Penjjas.

Dr. Subagyo, M.Pd
 NIP. 19561107 198203 1 003

SURAT UJI COBA INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Subardi, S.Pd

NIP : 196201041985091001

Dengan ini menerangkan bahwa instrument angket yang berjudul “Faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas IV dan V untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman” telah di uji cobakan di SD Negeri Bedelan Sumberadi Mlati Sleman. Angket dan pedoman observasi tersebut disusun oleh:

Nama : Feri Al Dwi Pradana

NIM : 13604224003

Prodi : PGSD PENJAS

Demikian surat uji coba instrumen ini saya sampaikan, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 7 Juni 2017

Menyetujui,

Subardi, S.Pd

NIP.196201041985091001

SURAT KETERANGAN VALIDASI
INSTRUMENT PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. F. Suharjana M,Pd

NIP : 19580706 19803 1002

Telah membaca instrumen penelitian dengan judul "Faktor yang Mempengaruhi Minat Kelas IV dan V untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman" yang di ajukan oleh:

Nama : Feri Al Dwi Pradana

NIM : 13604224003

Prodi : PGSD Penjas

Setelah memperhatikan butir-butir instrumen, maka instrument penelitian dinyatakan:

☐

Layak digunakan untuk penelitian

☒

Layak digunakan dengan perbaikan dan saran-saran sebagai berikut

.....
.....
.....

☐

Tidak layak digunakan penelitian yang bersangkutan

Yogyakarta, 30 Mei 2017

Validator

Drs. F. Suharjana M,Pd

NIP : 19580706 19804 1002

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan validasi instrument Yogyakarta, 22 Mei 2017
Lampiran : 1 Bendel

Kepada

Yth bapak Drs. F. Suharjana M,Pd.
di tempat.

Dengan hormat ini saya mohon kesediaan bapak untuk memberi, saran serta masukan mengenai instrumen penelitian saya yang berjudul "Faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas IV dan V untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman. Bersama ini saya sertakan kisi-kisi instrumen penelitian dan angket penelitian.

Demikian surat permohonan saya buat, atas perhatiannya bapak saya mengucapkan trimakasih.

Mengetahui

Pembimbing TAS,



Ahmad Rithaudin, M.Or
NIP.19810125 200604 1001

Pemohon



Feri Al Dwi Pradana
NIM. 13604224003



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psu: 282, 299, 291, 541
Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 289/UN.34.16/PP/2017.

12 Juni 2017.

Lamp. : 1Eks

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman.

Jl. Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Feri AL Dwi Pradana.
NIM : 13604224003.
Program Studi : PGSD Penjas.
Dosen Pembimbing : Ahmad Rithaudin S.Pd.Jas., M.Or.
NIP : 198101252006041001.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 13 Juni 2017.
Tempat/Objek : SD Negeri Gabahan, Mlati, Sleman.
Judul Skripsi : Faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas IV dan V untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Dekan,



Ditandatangani oleh Wawan S. Suherman, M.Ed.
19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SD Negeri Gabahan.
2. Kaprodi PGSD Penjas.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI GABAHAN
Gabahan, Sumberadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta 55288

SURAT KETERANGAN
NOMER: 038/SDGBH/VII/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tatik Suparyati, S.Pd
NIP : 196008211981012003
Pangkat/gol Ruang : Pembina TK-1/IV b
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Feri Al Dwi Pradana
NIM : 13604224003
Prodi/Jurusan : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan/Fakultas Ilmu
Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Semester : 8(delapan)

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman tanggal 12 Juni 2017

Dengan judul : "Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas VI dan V Untuk Mengikuti Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman"

Surat keterangan ini disampaikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 12 Juni 2017

Menyetujui



Tatik Suparyati, S.Pd
NIP. 196008211981012003

Angket Uji Coba

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena saya ingin bisa bermain.				
2	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena dapat meningkatkan kebugaran jasmani.				
3	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena dapat meningkatkan keterampilan gerak.				
4	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena dapat menambah nilai pendidikan jasmani.				
5	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena dapat menambah teman.				
6	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena permainannya mudah.				
7	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena dapat menyehatkan tubuh.				
8	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena dapat meningkatkan sportivitas.				
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena menyenangkan.				
10	Saya tertarik mengikuti pembelajaran				

	permainan tradisional karena peraturan mudah dipahami.				
11	Saya berusaha memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran permainan tradisional dengan sungguh-sungguh.				
12	Saya selalu konsentrasi saat guru memberikan materi pembelajaran permainan tradisional.				
13	Saya selalu memperhatikan guru ketika menjelaskan tentang peraturan permainan tradisional				
14	Pembelajaran dalam bentuk permainan tradisional lebih membutuhkan konsentrasi tinggi.				
15	Saya selalu memperhatikan teman yang bisa bermain permainan tradisional.				
16	Saya mencermati setiap pembelajaran permainan tradisional yang diberikan oleh guru.				
17	Saya tidak pernah mengalihkan pusat perhatian saat pembelajaran permainan tradisional berlangsung.				
18	Saya hanya memperhatikan pembelajaran permainan tradisional saja karena menyenangkan.				
19	Saya berusaha terus untuk menjalankan apa yang diperintahkan oleh guru saat pembelajaran				

	permainan tradisional.				
20	Saya selalu berusaha menyiapkan alat sebelum pembelajaran permainan tradisional berlangsung.				
21	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena menyenangkan.				
22	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional tidak pernah terpaksa.				
23	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional dengan semangat.				
24	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena dapat membentuk perilaku yang baik.				
25	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena ingin menjadi pribadi yang jujur.				
26	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena ingin menjadi pribadi yang tanggung jawab.				
27	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena alat yang digunakan sangat mudah didapat.				
28	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena tempatnya yang mudah dijangkau				

	dan jauh dari keramaian				
29	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena alat yang digunakan aman/tidak berbahaya.				
30	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena alat yang digunakan mudah dibawa				
31	Lapangan yang digunakan saat pembelajaran permainan tradisional layak digunakan				
32	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena alat yang digunakan cukup sederhana.				
33	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena lapangan tidak panas.				
34	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena lapangan yang digunakan dekat dengan lingkungan sekolah.				
35	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena guru tidak mudah marah dalam mengajar.				
36	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena cara mengajarnya baik.				
37	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena materi yang dijelaskan oleh guru mudah				

	dipahami.				
38	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena cara mengajar guru tidak membosankan.				
39	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena guru sangat kreatif dalam menyampaikan materi.				
40	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena contoh yang di berikan oleh guru jelas.				
41	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena guru selalu memberi motivasi kepada siswanya.				
42	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena guru sangat menguasai materi.				

Data Hasil Uji Coba Instrumen

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	
1	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	
2	3	4	3	3	4	3	2	3	3	4	3	1	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	
5	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
6	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	
7	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	2	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
8	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
9	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	
10	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	
11	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	
12	3	3	4	3	3	4	2	4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	
13	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	
14	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3
15	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	4	1	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	1	1	2	3	2	3	3	4	4
16	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	4	2	2	2	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3	3	2	
17	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	
19	3	3	3	3	3	4	1	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	
20	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	

Hasil Uji Validitas dan reliabilitas

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	21	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	21	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,943	42

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	129,7619	184,290	,606	,942
VAR00002	129,5714	177,557	,767	,940
VAR00003	129,7619	182,190	,590	,942
VAR00004	129,9048	179,890	,575	,942
VAR00005	129,3810	180,848	,597	,942
VAR00006	129,6190	178,348	,635	,941
VAR00007	130,3333	181,133	,293	,945
VAR00008	129,4762	180,962	,506	,942
VAR00009	129,7143	184,114	,523	,942
VAR00010	129,7143	182,814	,486	,942
VAR00011	129,5714	178,857	,519	,942
VAR00012	130,1429	183,129	,221	,946
VAR00013	130,1429	178,929	,515	,942
VAR00014	129,5714	180,457	,489	,942
VAR00015	129,6190	178,348	,635	,941
VAR00016	129,4762	181,362	,576	,942
VAR00017	129,9524	175,748	,477	,943
VAR00018	129,7143	184,114	,523	,942
VAR00019	129,5714	178,857	,519	,942
VAR00020	129,6190	177,148	,709	,941
VAR00021	129,6190	179,748	,643	,941
VAR00022	129,3810	180,848	,597	,942
VAR00023	129,1429	182,829	,502	,942
VAR00024	129,4762	183,162	,369	,943
VAR00025	129,4762	180,962	,506	,942
VAR00026	129,5238	180,562	,544	,942
VAR00027	129,7619	182,190	,590	,942
VAR00028	129,9048	179,890	,575	,942
VAR00029	129,2857	182,314	,493	,942
VAR00030	129,7143	182,814	,486	,942

VAR00031	129,5714	182,857	,406	,943
VAR00032	129,7619	184,290	,606	,942
VAR00033	130,3810	181,748	,530	,942
VAR00034	129,9524	178,948	,528	,942
VAR00035	130,1429	178,929	,515	,942
VAR00036	129,8571	180,829	,557	,942
VAR00037	129,6190	179,548	,657	,941
VAR00038	129,8571	174,729	,849	,940
VAR00039	129,3810	182,748	,382	,943
VAR00040	129,5714	177,557	,767	,940
VAR00041	129,5714	181,057	,527	,942
VAR00042	129,5714	180,457	,489	,942

$$Df = N - 2$$

$$19 = 21 - 2$$

$$r \text{ tabel} = 0,369$$

Jika *corrected item total correlation* < 0,369, maka butir pertanyaan dinyatakan gugur adalah butir nommer 7 dan 12.

Angket Penelitian

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena saya ingin bisa bermain.				
2	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena dapat meningkatkan kebugaran jasmani.				
3	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena dapat meningkatkan keterampilan gerak.				
4	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena dapat menambah nilai pendidikan jasmani.				
5	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena dapat menambah teman.				
6	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena permainannya mudah.				
7	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena dapat meningkatkan sportivitas.				
8	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena menyenangkan.				
9	Saya tertarik mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena peraturan mudah dipahami.				
10	Saya berusaha memperhatikan guru				

	saat menjelaskan pembelajaran permainan tradisional dengan sungguh-sungguh.				
11	Saya selalu memperhatikan guru ketika menjelaskan tentang peraturan permainan tradisional				
12	Pembelajaran dalam bentuk permainan tradisional lebih membutuhkan konsentrasi tinggi.				
13	Saya selalu memperhatikan teman yang bisa bermain permainan tradisional.				
14	Saya mencermati setiap pembelajaran permainan tradisional yang diberikan oleh guru.				
15	Saya tidak pernah mengalihkan pusat perhatian saat pembelajaran permainan tradisional berlangsung.				
16	Saya hanya memperhatikan pembelajaran permainan tradisional saja karena menyenangkan.				
17	Saya berusaha terus untuk menjalankan apa yang diperintahkan oleh guru saat pembelajaran permainan tradisional.				
18	Saya selalu berusaha menyiapkan alat sebelum pembelajaran permainan tradisional berlangsung.				
19	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena				

	menyenangkan.				
20	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional tidak pernah terpaksa.				
21	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional dengan semangat.				
22	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena dapat membentuk perilaku yang baik.				
23	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena ingin menjadi pribadi yang jujur.				
24	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena ingin menjadi pribadi yang tanggung jawab.				
25	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena alat yang digunakan sangat mudah didapat.				
26	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena tempatnya yang mudah dijangkau dan jauh dari keramaian				
27	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena alat yang digunakan aman/tidak berbahaya.				
28	Saya mengikuti pembelajaran				

	permainan tradisional karena alat yang digunakan mudah dibawa				
29	Lapangan yang digunakan saat pembelajaran permainan tradisional layak digunakan				
30	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena alat yang digunakan cukup sederhana.				
31	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena lapangan tidak panas.				
32	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena lapangan yang digunakan dekat dengan lingkungan sekolah.				
33	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena guru tidak mudah marah dalam mengajar.				
34	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena cara mengajarnya baik.				
35	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena materi yang dijelaskan oleh guru mudah dipahami.				
36	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena cara mengajar guru tidak membosankan.				
37	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena guru				

	sangat kreatif dalam menyampaikan materi.				
38	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena contoh yang di berikan oleh guru jelas.				
39	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena guru selalu memberi motivasi kepada siswanya.				
40	Saya mengikuti pembelajaran permainan tradisional karena guru sangat menguasai materi.				

DATA PENELITIAN																																									
Faktor intrinsik															Faktor ekstrinsik																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
1	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	
2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	
4	2	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
6	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	2	3	4	4	4	4	
7	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	2	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	
9	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	
10	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	
11	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	
12	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	
13	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	
14	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	
15	1	1	2	3	2	3	4	4	3	2	3	3	1	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	1	1	2	3	2	3	3	
16	3	2	3	3	2	4	4	3	3	3	4	3	2	2	2	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
19	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	
20	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	
21	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	1	2	2	4	2	4	1	3	1	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	3	4	3	4	3	
22	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	
23	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	
24	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	
25	2	3	3	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3
26	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	
27	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	
28	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	
29	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4		
30	2	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	1	2	2	3	3	4	4	3	4	
31	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	
32	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3
33	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3
34	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3
35	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	
36	3	3	1	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4
37	4	3	2	2	2	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	2	
38	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	
39	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	
40	3	4	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	
41	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	
42	1	2	2	4	2	4	1	3	1	2	4	3																													

Hasil Analisis Data Penelitian

NO	Intrinsik	Ekstrinsik
1	84	55
2	79	51
3	72	47
4	77	49
5	75	48
6	90	56
7	74	49
8	96	61
9	88	57
10	78	53
11	75	47
12	80	52
13	67	41
14	83	54
15	66	40
16	75	48
17	78	51
18	76	49
19	82	53
20	62	38
21	69	50
22	80	48
23	79	52
24	70	46
25	78	47
26	75	52
27	90	54
28	74	52
29	87	52
30	85	47
31	81	57
32	73	50
33	78	48
34	69	52
35	84	52
36	71	58
37	77	50
38	83	59

39	78	59
40	79	52
41	66	47
42	71	47
43	79	52
44	80	58
45	88	49
46	83	54
47	78	54
48	74	57
Nilai Yang diiperoleh	3736	2454
Nilai Ideal	4608	3072
Rerata	0,810	0,798
Persentase	50,37	49,63

Hasil Analisis Data Perfaktor

NO	Tertarik	Perhatian	Perilaku	NO	Fasilitas	Peran guru
1	31	31	22	1	28	27
2	29	27	23	2	25	26
3	27	27	18	3	24	23
4	28	27	22	4	27	22
5	27	28	20	5	25	23
6	32	34	24	6	30	26
7	27	28	19	7	24	25
8	36	36	24	8	30	31
9	31	33	24	9	30	27
10	30	28	20	10	27	26
11	29	26	20	11	23	24
12	31	29	20	12	27	25
13	23	26	18	13	22	19
14	30	31	22	14	27	27
15	23	24	19	15	23	17
16	27	26	22	16	26	22
17	27	30	21	17	27	24
18	27	29	20	18	24	25
19	32	29	21	19	26	27
20	21	24	17	20	22	16
21	29	22	18	21	26	24
22	28	32	20	22	23	25
23	27	32	20	23	26	26
24	25	27	18	24	24	22
25	26	34	18	25	25	22
26	28	28	19	26	26	26
27	33	36	21	27	26	28
28	28	26	20	28	27	25
29	34	34	19	29	23	29
30	30	35	20	30	22	25
31	30	31	20	31	29	28
32	27	28	18	32	25	25
33	28	31	19	33	24	24
34	27	26	16	34	27	25
35	32	32	20	35	25	27
36	25	28	18	36	32	26
37	27	31	19	37	25	25
38	29	30	24	38	32	27

39	30	28	20	39	31	28
40	29	31	19	40	25	27
41	24	24	18	41	24	23
42	20	29	22	42	25	22
43	26	36	17	43	24	28
44	29	29	22	44	28	30
45	33	36	19	45	25	24
46	29	35	19	46	25	29
47	28	29	21	47	26	28
48	25	27	22	48	27	30
Nilai Yang diiperoleh	1354	1420	962	Nilai Yang diiperoleh	1244	1210
Nilai Ideal	1728	1728	1152	Nilai Ideal	1536	1536
Rerata	0,783	0,821	0,835	Rerata	0,809	0,787
Persentase	32,11	33,67	34,22	Persentase	50,69	49,31

Pengisian angket kelas IV SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman





Pengisian angket kelas V SD Negeri Gabahan Sumberadi Mlati Sleman



